KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS

# TALES OF THE ABYSS

テイルズ オブ ジ アビス

テイルズ オブ ジ アビス イラストレーションズ

## 藤島康介のキャラクター仕事

一迅社

# C O N T E N T S


Package Illustration ..... 3

■KOSUKE FUJISHIMA'S ESSENCE OF CREATION! PART1

Introduction 藤島康介インタビュー ..... 8

■Character Image & Impression

LUKE fone FABRE ..... 10

TEAR GRANTS ..... 12

JADE CURTISS ..... 14

ANISE TATLIN ..... 16

GUY CECIL ..... 18

NATALIA LUZU KIMUELASCA LANVALDEAR ..... 20

VAN GRANTS ..... 22

ASCH ..... 24

■CHARACTER MAKING PROCESS

LUKE fone FABRE ..... 26

TEAR GRANTS ..... 30

JADE CURTISS ..... 32

ANISE TATLIN ..... 34

GUY CECIL ..... 36

NATALIA LUZU KIMUELASCA LANVALDEAR ..... 38

VAN GRANTS ..... 40

ASCH ..... 42

■KOSUKE FUJISHIMA'S ESSENCE OF CREATION! PART2

ちびキャラ A to B !!

LUKE～NATALIA ..... 46

■KOSUKE FUJISHIMA'S ESSENCE OF CREATION! PART3

SPECIAL TALK

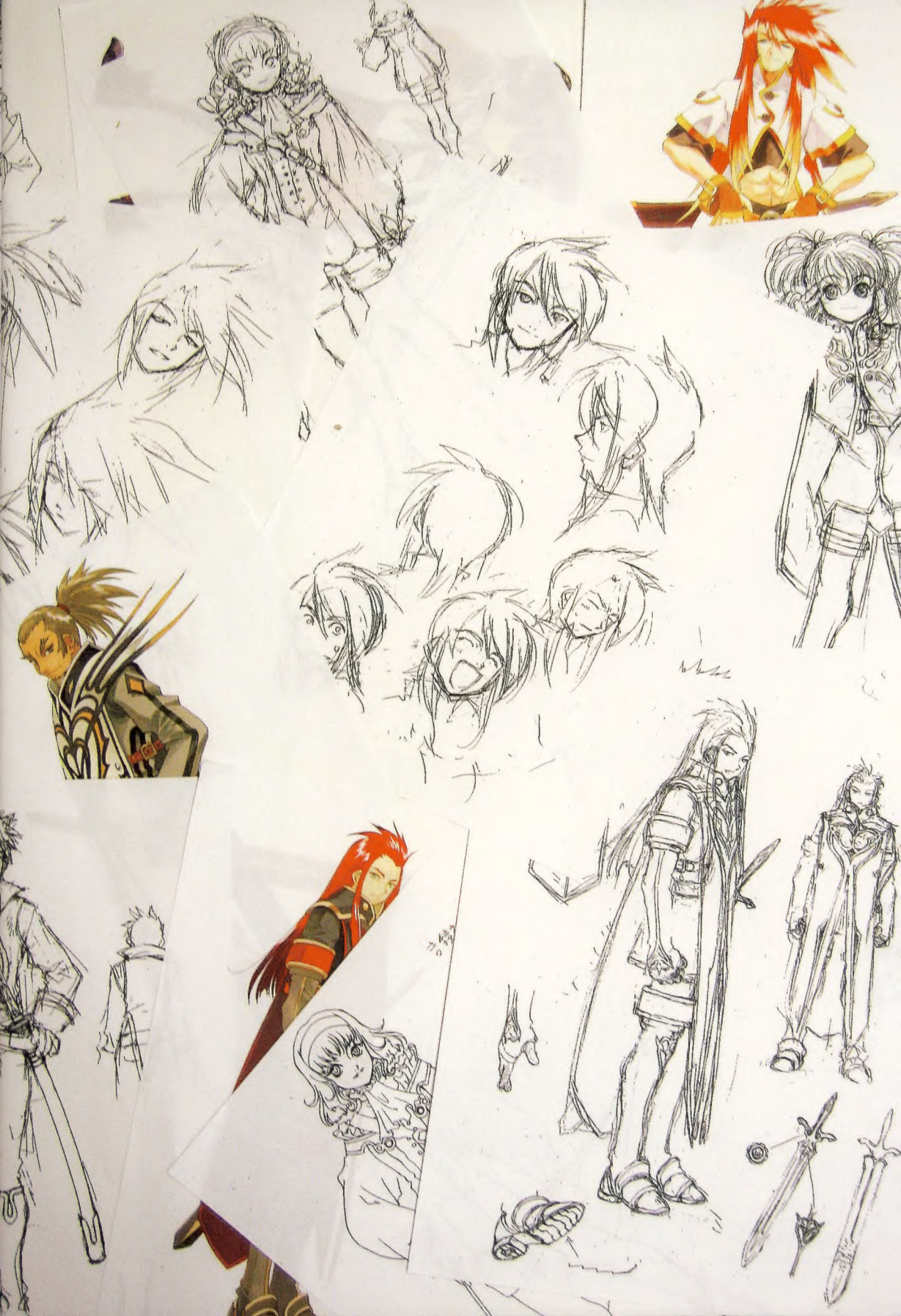
藤島康介×吉積 信 ..... 60

■SPECIAL ILLUSTRATION

藤島康介描き下ろしティア ..... 77

■パッケージイラストコメント

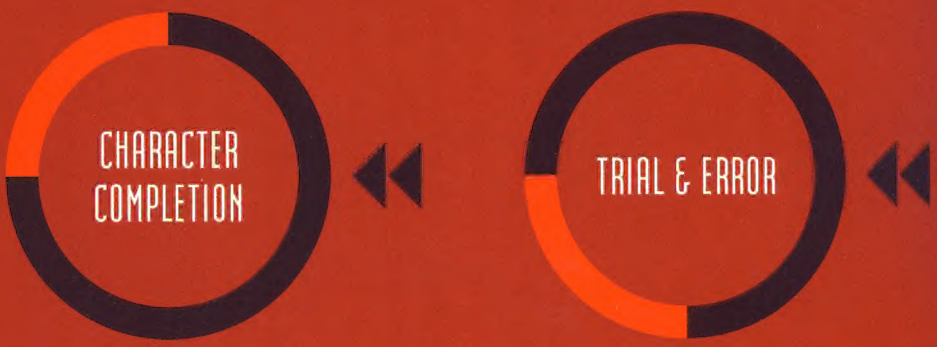
アニスが乗っているぬいぐるみのトクナガの下は煙りです。そこに何か絵柄を入れるとバランスが悪くなると思って描いたんです。実はわたしがデザインしたわけではないんですが、このトクナガは気に入ってるんです。面白いキャラクターです。わたしでは描けなかったと思いますよ。このパッケージイラストには実はヴァンも入れる予定だったんですが、これ以上キャラクターを入れるとギュウギュウになってしまって、バランス上無理だったんです。それと最初はティアがもうひとまわり小さかったのを存在感を出すために大きくしました。全体的にキャラクターたちの特徴を活かした絵柄になっているかと思います（藤島康介）



# ABYSS CHARACTER ESSENCE OF CREATION.

# 01

# TALES OF THE KOSUKE FUJISHIMA'S




PART

Interview

# 今回はティアのスカートや、他にもヴァンの造形などでも試行錯誤があったんです。そのあたりは何度も意見をぶつけあって煮詰めていきました。難航したキャラクターもかなりいたということですね。

**⬇今回の『テイルズ オブ ジ アビス』は『テイルズ オブ』シリーズの10周年という記念すべき作品です。そういった節目の作品ということでの感慨はございますか?**

「10年と言われても何かピンとこないんですよね(笑)。わたしだけがシリーズのキャラクターデザインをしているわけではないですし、毎年毎年作られているわけではありませんからね」

**⬇『テイルズ オブ シンフォニア』以来2年ぶりの新作が今回の『アビス』ですが、新たに8人のキャラクターを作り上げた感想などをはじめにうかがいたいのですが?**

「これまでのバンダイナムコゲームスさん(以下BNG)とのやり取り同様に、いつも通りでしたね。前回の『シンフォニア』が11人でしたから3人少なくなっているとはいえ、ちびキャラも描かなければならなかったわけで、今思いかえしてみればハードだったかもしれませんね。それと、何度やってもキャラクターをCGにするときの、どこがよくて、どこがダメなのかという制約がよくわからないんですよ。例えば、キャラクターがコスチュームとして身につけるマントはすでに無理なのはわかっているんです。今回はスカートですね、ティアのスカートは試行錯誤がありました」

**⬇シロウト目には髪の毛のCG表現などは大変そうに思いますがいかがですか?**

「いや、髪はそうでもなかったですね。今回はロングヘアのキャラクターがやけに多くなった気がしますが、それはBNGさんのオーダーでしたし、表現上ではそんなに問題はありませんでした」

**⬇今回の藤島さんのキャラクター制作期間はどのくらいかかっているのですか?**

「だいたいお話をいただいてから1年以上はかかっていると思いますよ。『シンフォニア』でも同じくらいかと思いますが、すべてが順調に運ぶわけではありませんからね。正確な日数は今となっては覚えていませんが、今回は先ほど申し上げたティアのスカートや、他にもヴァンの造形なども試行錯誤があったんです。そのあたりはBNGさんと何度も意見をぶつけあって煮詰めていきましたからかなり難航したキャラクターもいたということですね」

**⬇なるほど。兄妹で大変なキャラクターだったということですね(笑)。その詳細はキャラクター各論に譲るとして、いつものことかと思いますが、ご自分の作ったキャラクターがゲームで動いているのを見ていかがですか?**

康介

**注1）藤島康介のキャラクター仕事**
一迅社の前身会社であるスタジオDNAから2004年2月に出版された書籍。藤島氏が『シンフォニア』のキャラクターについて、はじめて詳細解説したことや、主人公ロイドの初期設定であるメガネロイドを初掲載したことでファンの間では話題となった。もちろん現在でも入手可能！

ゲームとの馴染み具合などは？

「今回も画面がよくできていますね。それと演出ですね。これも非常によいと思います。もちろんプロダクションI.Gさんのアニメーションも相変わらず素晴らしいわけですが」

**⬇演出面でよかったというのは具体的にはどんなところですか？**

「キャラクターがしゃべるときの画面の切り変わりとかスムーズでいいですよね」

**⬇テキストがマンガのようなフキダシというのはどう感じましたか？**

「あれはアリなんじゃないですか。ゲームを進めていくうちに慣れてきます。というかはじめから感じがよかったですね」

**⬇今回はゲーム中ではキャラクターの頭身が高くなっていますが、それはどう感じましたか？**

「あれはわたしの原画の頭身に合わせていただいているようですね。まるまる同じ頭身になっているわけではないですが、違和感のない頭身になっていますね。『シンフォニア』では頭身が低くて幼く感じましたが、個人的には今回のほうがしっくりしていると思いますし気に入っています」

**⬇これはどうなんだろう？ といった課題といいますか、注文点はございますか？**

「そうですね。強いて言うならロードの時間ですかね。他には特に思い当たりませんが……。ああっ、ひとつだけ申し上げるなら、わたしは今も昔も3Dに酔ってしまうので、3Dゲームを長時間プレイすると辛いんですよ。ですから『アビス』はチビチビとプレイせざるを得なかったという。けっこう辛いんですよ（笑）」

**⬇3D酔いの原因はなんなのでしょうか？**

「カメラ位置の問題だと思います。なぜかというと人間を中心にして周りの背景が回るでしょう？ あれがダメなんです。キャラクターがまず回ってから背景もそれを追いかけるようにゆっくり回ってくれると心の準備ができるから大丈夫な気がするんですが、いきなり人間と背景がシンクロしてクルクル回られると気持ちが悪くなってしまうんです。そういったカメラワークに馴染めないというか、治らないんです。他社さんの名作と言われるようなアクションRPGゲームなどもわたしは苦手なんですよ」

**⬇なるほど。ですが今後も3Dは進化してキャラクターやカメラワークなども合わせて進化していくと思います。**

「そうなってくれるとよいですね（笑）」

**⬇では巻頭のインタビューはこれくらいにして、本書は前作『テイルズ オブ シンフォニア』での藤島さんのお仕事を解説していただいた『藤島康介のキャラクター仕事』（注1）の第2弾です。前回同様詳細なキャラクター解説などうかがいますので何とぞよろしくお願いいたします。**

「はい、お答えできることはなんとか頑張ります。お手柔らかにお願いします」

# 藤島

# LUKE fone FABRE

Personal Data

ルーク・フォン・ファブレ
年齢：17歳
身長：171センチ
体重：68キロ
クラス：剣士

Character Image & Impression

## 渋谷系で腹筋で

ルークはかなり異端の主人公です。
腹筋ですか?
特に腹筋を見せてくださいというオーダーはなかったんです（笑）。
衣装としてはだらけているんだけど
その時の最先端ファッションに身を包んでいるという設定だったので、
行き過ぎくらいのコスチュームにしてもよいかと思って、
腹くらい出してみようかと（笑）。
それに、コスチュームが全体的にだらしない感じだと
武道をしそうもなくなってしまうので、
格闘もできるんだという演出が必要だったわけです。
いくらルークがストリート系で渋谷系で
だらしない奴でも主人公ですからね。
ビジュアル的な演出上、
だらしなさと主人公としての強さを両立させなければならなかったんです。
そのためのダブダブのコスチュームと腹筋なんです。
実は今でもこれでよかったのか不安なんですけど（笑）。
もしかしたらこの腹筋が気持ち悪いと思うプレイヤーだって
いるかもしれないじゃないですか?
かといってツルンとしているのも変でしょう?
強そうに見えないんですよね。
このポーズも渋谷にいそうな男の子の
ストリート系ファッション誌を買って研究したんですが（笑）。
ともかくルークはこれまでにチャレンジしなかった
キャラクターであることは確かです。

# TEAR GRANTS

Personal Data

ティア・グランツ
本名：メシュティアリカ・アウラ・フェンデ
年齢：16歳
身長：162センチ
体重：50キロ
クラス：音律士

Character Image & Impression

## 地味めな娘!?

今でこそグラマーで聡明なティアですが、
わたしが最初にイメージした彼女は、
「少し地味めな娘なのかな?」ということでした。
「地味な格好なのでちょっと気にしてる」的なニュアンスのことが
設定に書いてあったんですね。
それをズーッと引きずってしまったんです。
長いスカートを履いて足を隠しているというビジュアルで
彼女の地味さを表現しようと思ったんです。
ですが、ポリゴンで表現できる許容範囲の問題があって…。
今回のキャラクターの中でも
もっとも厄介なポイントのひとつでしたね。
でもコスチュームの大変さに比べて、
ティアの顔や髪などの造形はサラッと描けてしまったんですけど。
ティアは、相当な修羅場をくぐり抜けていますからね。
だから16歳の割に大人に見えるんです。
そういった経験値がたたずまい全体に現れているはずです。
逆にそれが表現できていなければ本当のティアではないんです。

# JADE CURTISS

Personal Data

ジェイド・カーティス
旧名：ジェイド・バルフォア
年齢：35歳
身長：186センチ
体重：74キロ
クラス：譜術士

Character Image & Impression

## メガネ。35歳。

わたしが描いた『テイルズ オブ』シリーズ
キャラクター初のメガネキャラです。
いえ、別にメガネに深い思い入れがあるかと言えば
そうでもないのですが（笑）。
実はジェイドもかなり難航したキャラクターです。
その原因はジェイドの年齢の解釈なんです。
容姿を含めたたたずまいなんですが、
35歳という年齢をどのように絵柄で表現するかということですね。
わたしは「35歳って、そんなにおっさんじゃないよな?」
と思うんです。
何回か修正して現在のジェイドの姿になったわけですが、
自分的には「これくらいで限度かな?」という
35歳的なビジュアルなんです。
それと、ジェイドは実はこんなロングヘアという
指定はなかったんですよ。
なんだか短いとキャラクターが立たないなと感じて
ロングに変えたんです。
正解でしたね。
30代の、ある意味深みのあるキャラクターになったと思います。

# ANISE TATLIN

Personal Data

アニス・タトリン
年齢：13歳
身長：152センチ
体重：42キロ
クラス：人形士

Character Image & Impression

## ぬいぐるみ問題

アニスは肩に乗った
ぬいぐるみのトクナガなしには語れません（笑）。
というか、彼女の造形は数行の設定を見ただけで
なんとなくイメージできてしまったわけで、
アニス自体はなんの問題もなく
すぐに描けてしまったんです。
問題はこのぬいぐるみです。
これをどうやったら見せられるだろう?
と難儀しましたんです（笑）。
最初は胸につけているということになっていたのですが、
それじゃあゲーム上では見えないだろうということになって、
さてどうしたものかと。
改めてこうしてアニスを見ても
当時の制作過程の苦労が
ぬいぐるみ以外思い出せないんですよ。
それ以外は本当に引っ掛かることなく
創り出せたということでは、
ある意味、納得のキャラクターと言うこともできますね。

# GUY CECIL

Personal Data

ガイ・セシル
本名：ガイラルディア・ガラン・ガルディオス
年齢：21歳
身長：184センチ
体重：79キロ
クラス：剣士

Character Image & Impression

## 海賊登場!

ガイはとても印象深いキャラクターです。
ポイントは1点で、
海賊っぽくしたかったんです（笑）。
ガイを描いているときに
DVDで『パイレーツ・オブ・カリビアン』をよく観ていて、
海賊のあのヒラヒラした衣装が気に入ってしまったんです。
「この膨らんだ袖イカスなあ〜!」と
インスパイアされてデザインしてみたんですが、
あんまり膨らまなかったですね（笑）。
彼は居合いの使い手なんですけど
侍じゃないという設定もあって、
それを満たすビジュアルを
刀とか身軽そうな服装とかで描いてみたわけなんですが、
このコスチュームは、ああでもない、こうでもないと
かなり時間をかけてデザインしてます。
すっきりさわやかに見えると思いますが
印象に残らない絵柄ではまずいわけで、
ジャケットの後ろの鋭角的なデザインなど
かなり試行錯誤の後が。
その甲斐あってか、
ガイはかなり人気が高いそうですね?
ルークを助けるいいお兄さん風なところが
よいのかもしれませんね。

# NATALIA LUZU KIMUELASCA LANVALDEAR

Personal Data

Character Image & Impression

## 勘違いな冒険者

ナタリアは王女様なんですよね。
でも、BNGさんからいただいた設定に
「勘違いしている冒険者」的なことが触れられていて、
その勘違いな冒険者をどう絵柄で見せようかが
非常に難しかったキャラクターです。
顔や髪型もあるんですが、言葉で言えば
「お姫様加減は抜けていないんだけど、冒険者はこんな感じ?」
みたいなたたずまいというのか(笑)。
襟や肩口のあたりのごちゃごちゃした感じが
お姫様っぽいかなと思って描きましたし、
ロングブーツの颯爽とした感じが冒険者っぽいかなと
思うんですが、両立していますでしょうか?
彼女はゲーム開始後なかなか出てきませんから
キャラクターとしてちょっと損をしているような気もして
少しかわいそうにも思いますね。

ナタリア・ルツ・キムラスカ・ランバルディア
本名:メリル
年齢:18歳
身長:168センチ
体重:53キロ
クラス:弓使い

# VAN GRANTS

Personal Data

Character Image & Impression

## 織田信長

ヴァンは今回もっとも難産だった
キャラクターかもしれません。
織田信長的な人物というお話をいただいたので、
それを自分なりに強く打ち出して見ようと思ったんです。
具体的にはヒゲをつけてみたわけなんですが。
このヒゲを「つけるのか？ つけないのか？」で
なかなか意見がまとまらずに
かなりの時間を費やしました。
それと、なんと言うのか
「歌舞伎もの」っぽい大胆な装飾も
コスチュームや体全体から表現できないかと思ったんです。
ヴァンは大変な苦労を経て現在があるわけじゃないですか。
ですから重厚な中にも、
信長的な過激さ、常人の発想を越えた大胆不敵さを
取り入れたかったんです。
例えば、このズシリとした重量感のある刀も
存在感が違うかと思いますしね。
豪快な感じがするじゃないですか。
そう言えば、よく歴史の教科書に載っている
織田信長の絵がありますが、
あれはウソですからね、念のため（笑）。

ヴァン・グランツ
本名：ヴァンデスデルカ・ムスト・フェンデ
年齢：27歳
身長：189センチ
体重：86キロ
クラス：譜術剣士

# ASCH

Personal Data

Character Image & Impression

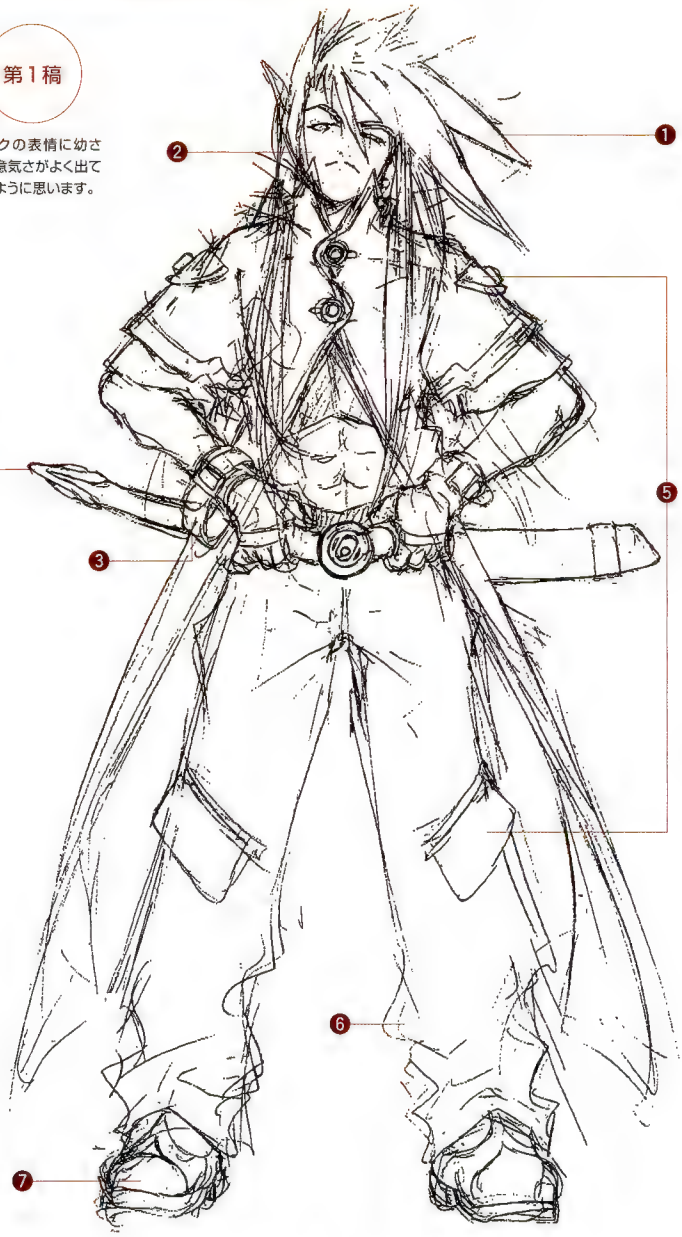
## 同じ顔の、違う人

アッシュは
ルークのオリジナルということですから、
顔自体は同じでいいわけです。
ですが、違う人にも
見えなければならないわけです。
あまりバレバレでもいけないわけです。
つまり「顔が同じだけど違う人」を
うまく描かなければならなかったんですね。
違った人に見せるには
もちろん髪の造形と表情がポイントに
なるのですが。
でもアッシュを描いていて思ったのですが、
オリジナルなのに虐げられていて
ひねくれるのもわかるよなと（笑）。
もっと人気が出てくれればよいなと
思いますね（笑）。

アッシュ
本名：ルーク・フォン・ファブレ
年齢：17歳
身長：171センチ
体重：68キロ
クラス：剣士

第1稿

ルークの表情に幼さと生意気さがよく出ているように思います。




**❹武器 剣（第1稿）**
第1稿ではわたしが利き手が左だということをうっかり忘れていて描いてしまったんです。真横に剣を差していますが、これでは実際には扱いにくいかもしれませんね。

**❺ポケット**
これは単純に何もないとあっさりし過ぎてしまうので、アクセントに上下のコスチュームにつけただけです。

**❻コスチューム（パンツ）**
できるだけだらけさせようとブカブカに描いたんですが、さすがに股下には下げられませんでした。実際、腰の当たりまで下ろしてズボンを履いている人がいますが、どう見てもカッコいいとは思えないんですよ。あまりだらしなさ過ぎると肝心の戦いに向いてないんじゃないかとも思いますし、わたしの中ではここまでがギリギリのストリート系のだらしないパンツのデザインです。

**❶ヘアスタイル（初期バージョン）**
髪については当初から初期バージョンは長髪で、改心後バージョンは髪を切るという設定がありました。この第1稿のロングヘアではどこまで極端なヘアスタイルができるか行くところまで行ってやろう！ というコンセプトで描きました。渋谷系の無軌道さが表現できているでしょうか？

**❷表情（第1稿）**
口がへの字になっているでしょう？ 第1稿の段階では問題はなかったんですが、完成稿として表に出すことになる場合には事情が違ってくるらしくて。たしかに主人公が原画で口をへの字にしている表情ってあまり見ないですよね。最終的にへの字口はちょっと止めてくださいって言われて、完成稿では一応、口を笑わせておきました。

**❸リストバンド**
右手のリストバントがぶかぶかなのが気になりますか？ それは深い意味があるわけではなくておしゃれっぽくないかなと思って描いたんですけど、今見てみると手から抜けてしまいそうですね（笑）。

## 完成稿2

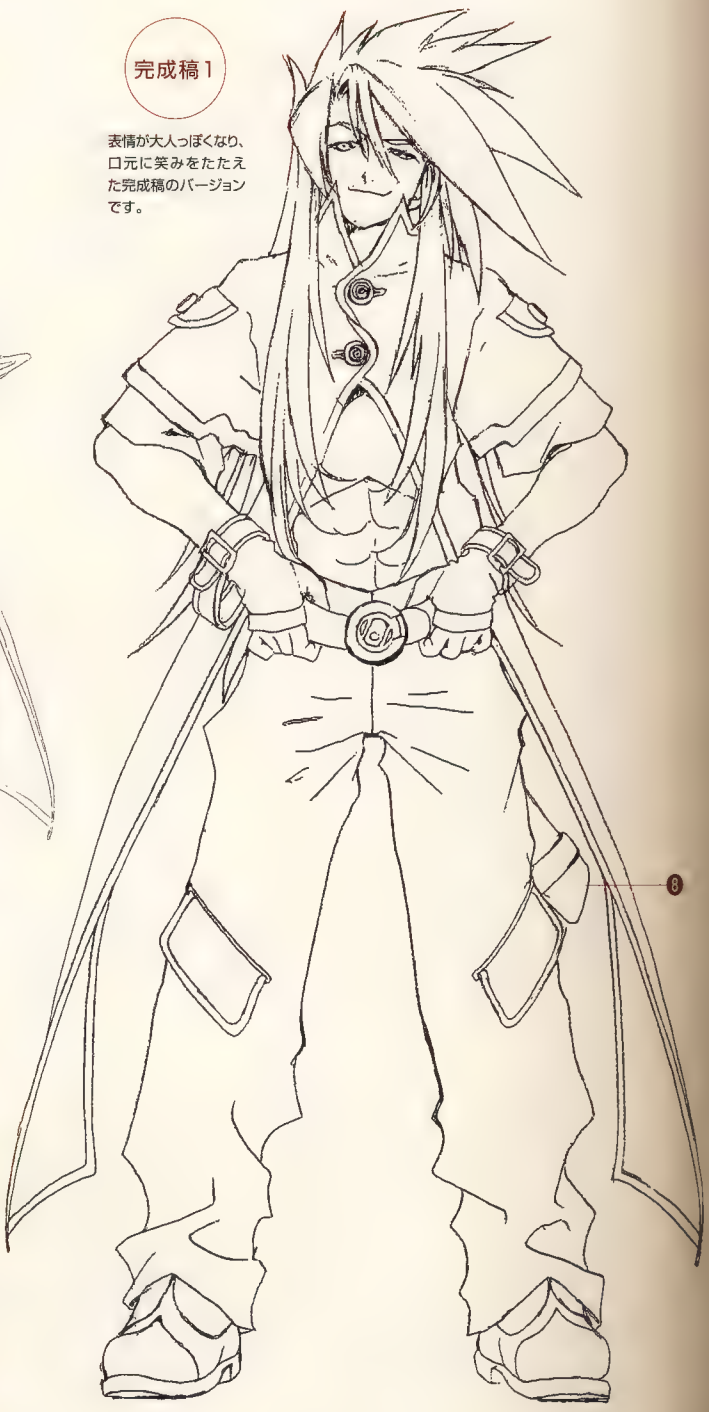
右の絵柄の剣の差し方のみ描き直したバージョンです。

## 彩色原稿

髪のグラデーションがいい感じです。

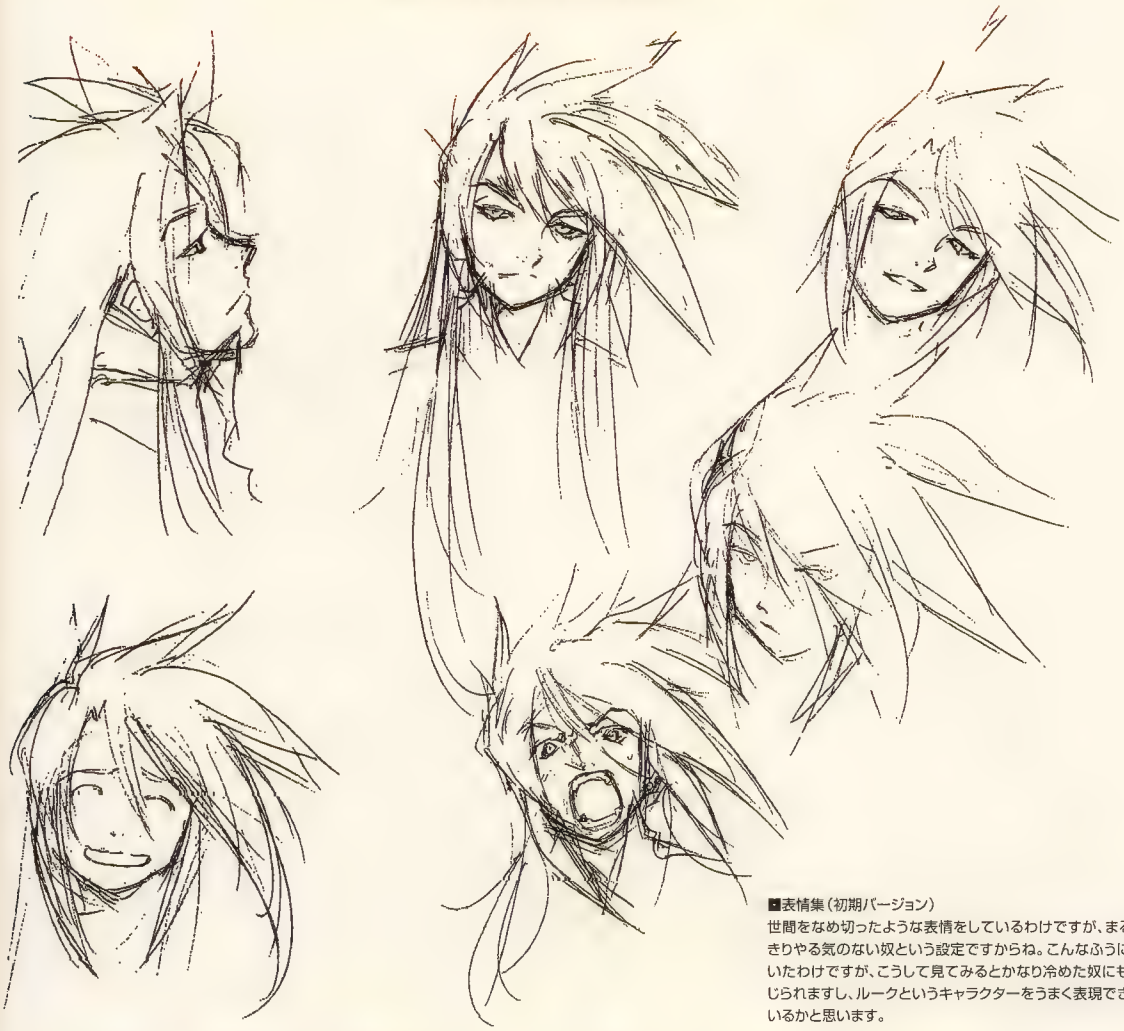
## 完成稿1

表情が大人っぽくなり、口元に笑みをたたえた完成稿のバージョンです。



❼ブーツ
ズボンのダボダボ具合によって靴の上の部分がわかりませんね。これはたぶん長いはずです（笑）。BNGさんから聞かれなかったから描かなかっただけで、描いてくれと言われたらブーツのように描いていました。渋谷系の人が履く登山靴のような頑丈なタイプの靴ですね。たぶんそうです（笑）。

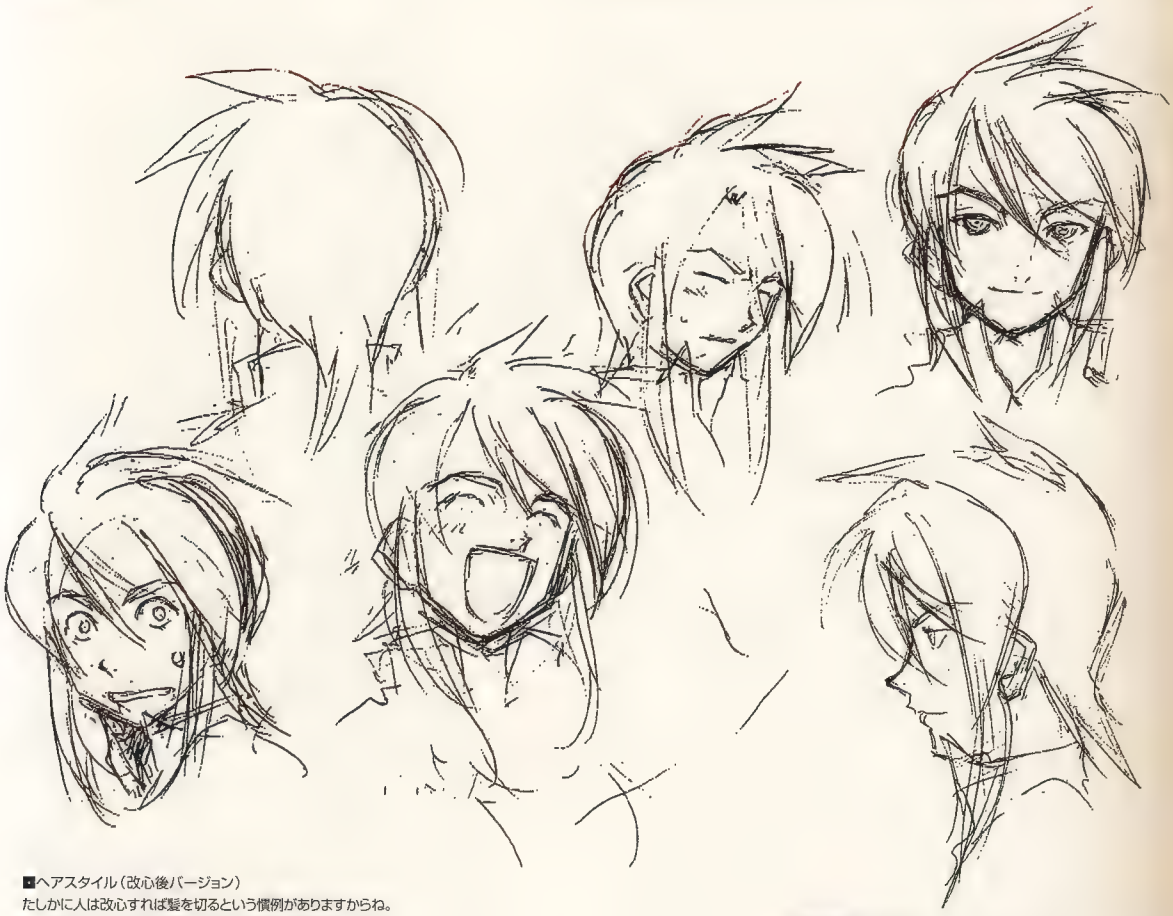
❽武器 剣（完成稿1）
第1稿では刀を真横に差していたのですが、真横に差すとどこかにつかえてしまうんじゃないかという懸念があって、「じゃあ少し斜めに描いておきます」と言って描いた絵ですね。このときも利き手を間違えたままなんですけど。でも最終的には、真横でもなんとかなりましたと言われて、完成稿2のような利き腕が左の真横差しバージョンとなったわけです。



■表情集（初期バージョン）
世間をなめ切ったような表情をしているわけですが、まるっきりやる気のない奴という設定ですからね。こんなふうに描いたわけですが、こうして見てみるとかなり冷めた奴にも感じられますし、ルークというキャラクターをうまく表現できているかと思います。

■三面図（初期バージョン）
なんとなくわかると思って、わたしは横から見た絵柄を描いてませんからね。それにも関わらず、しっかりサイドの絵柄も表現できていますよね。もちろん正面、バックとも全く問題なく作っていただけていると思います。

*P28〜43の三面図および各種図面は、ゲーム編のアニメーションパート制作用に松竹徳幸氏が起こしたものです。



■ヘアスタイル（改心後バージョン）
たしかに人は改心すれば髪を切るという慣例がありますからね。髪全体をルークと判別できなくならない程度に短くしました。あまりにショートカットにすると誰だかわからなくなってしまいますからその点は注意しました。生意気さは残しつつ、さわやかに見えるぐらいなところのギリギリの線でしょうか。

■表情集（改心後バージョン）
初期バージョンに比べてやる気のある表情でしょう？ 笑い方も明るくなったし、目が優しくなっています。人間は成長するということですね（笑）。

■三面図（改心後バージョン）
この背中のマークはストリート系のファッション雑誌かなにかを見てインスパイアされて描いてみた絵柄なんです。今となっては自分で勝手に描いてしまったのか、BNGさんから絵柄を依頼されたのか定かではないですが、短髪になるときっちり見えますね。この改心後ルークもよく描けています。特にサイドの絵柄がバランスよくきっちりできているかと思います。

第1稿

コスチューム以外はあまり悩むことなく描くことができた第1稿です。

**❶ヘアスタイル**
見れば一目瞭然ですが、第1稿と完成稿では髪の分け目が逆になっています。これはルークとの並びなどを考えて、あとからBNGさんから修正が入ったんです。このロングヘアは「クールビューティ」を考えたとき、なんの悩みもなくサラッと描いてしまいました。

**❷コスチューム**
センター部分に入っているラインは五線譜ですね。今回は音楽が大きなテーマになっていますからそれを表現してみました。最初は入れられないんじゃないかとBNGさんから言われたのですが、ゲーム内でも無事に入っていますよね。胸の上の記号はフェルマータの記号です。

**❸コスチューム（肘）**
これで肘を打ったら痛いだろうなと思って（笑）。そうですね、とても硬い材質です。めちゃくちゃ硬い。岩をも砕くような（笑）。一応武器になります。

**❹インナー**
このインナーがセクシーという評判なんですか？　いただいた設定書にグラマーと書いてありましたから忠実に絵柄にしたままでなんですが（笑）。武器を隠しているという設定でしたから隠す場所はスカートの中しかないんですよ。そうするとガーターベルトを着用して武器も納めているという兼用構造になるわけです。スカートの中でそんな葛藤が繰り広げられていたわけです（笑）。

**❺武器 ダガー**
これは短剣というよりプッシュダガーです。当然刺す武器なんですが、あれ、いただいた設定には投げる武器と書いてあったかな？　もう忘れてしまいましたが、わたしは構造を描いたのですが、ゲームキャラクターに起こす方がこの構造を理解してCGを作ってくださったかについては不明です。

**❻ブーツ**
これはハイヒール型のブーツです。動きやすさなどは特に考慮せず描いてます。ちょっとヒールが高かったようにも思います。

**❼スカート（第1稿）**
左ページと見比べていただければおわかりのように、初めはかなりロングなスカートだったんです。ですが、この長さにするとCGではうまく足が出ないだろうということで完成稿の形状に直したんです。私としては足がなんとか割れるようにできる長さにしたつもりだったのですが、まだ長かったんですね。このあたりの造形については今後も課題となるでしょうね。

## 彩色原稿

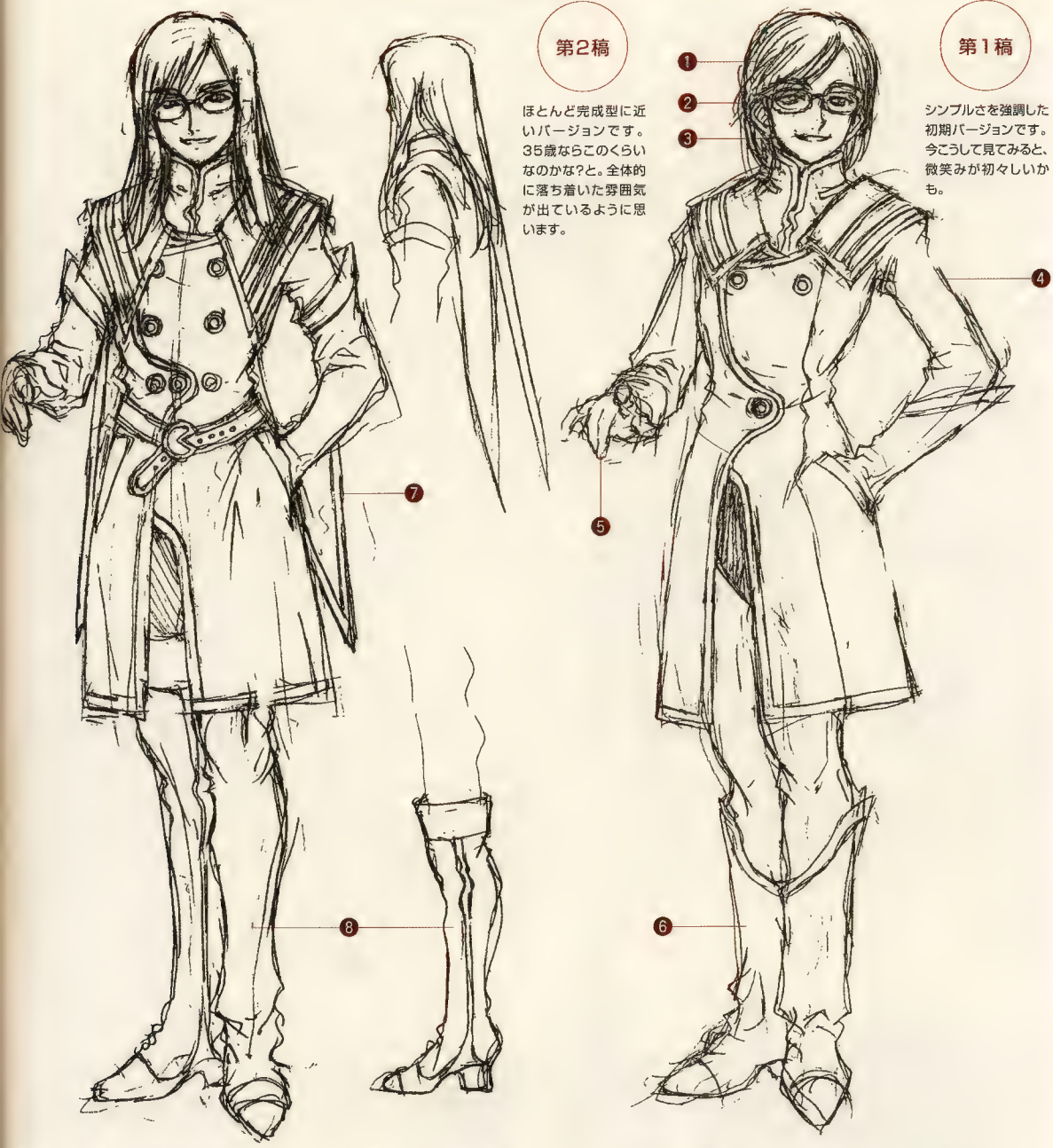
色が入ると、なおさらおちついた感じになりますね。ティアが持っている武器は、なんだったかよく思い出せません（笑）。

## 完成稿

スカートの長さを調節し、髪の分け目を逆にした完成稿。分け目を逆にしてもティアはティアです。

❽スカート（完成稿）
前も後ろもスカートの丈をかなり短くしました。ここまでしないとCGでうまく動かすことができなかったんですね。サイドの部分も短くするとバランスがおかしくなりますからサイドのスカートの丈はほとんど変えていません。今回ゲームのCG表現の制約をもっとも感じた部分です。でも今考えてみると、ティアのグラマラスな肢体が見れてよかったのかもしれませんね（笑）。

■三面図＋隠し武器
うわっ、知らなかった、こんな絵があったんですね。三面図は頭身など非常によいですね。しかし、隠し武器の装備を表したこの申し訳なさそうな感じのティアってなんかいいですよね（笑）。こんな感じで恥ずかしそうにダガーを取るかどうかは別ですが（笑）。




**❻ブーツ(第1稿)**
ブーツの形も最初と完成稿では違っていますね。実はこれは股のあたりまであるロングブーツなんです。しかも、膝下の部分と2段になっているブーツです。

**❼コスチューム(第2稿)**
「もうちょっと上官っぽく見えるように」というBNGさんの要望もあって、色々とボタンなどの装飾を付けていったわけです。上官だから貫禄というか、何かそういった雰囲気も出せたかと思います。あと、ベルトのバックルはですね、あれです(笑)。タマを食べているでしょ? やはりBNGさんですから、なんというか、面白いかなあと思って(笑)。絶対誰でも気が付くなあとは思いましたが(笑)。

**❽ブーツ(第2稿)**
これは第1稿の長さを短くした太股あたりまであるロングブーツ(左)です。この右の絵柄はもう少し短くしようかと思って描いてみたものですが、しっくりこなくて止めました。ブーツの上の斜線部分であるインナーはタイツになっています。

**❹コスチューム(第1稿)**
造形的にも装飾的にも「あっさりし過ぎている!」ということでボツになったコスチュームです。ジェイドの設定に「自分なりにアレンジして服を着こなしている」的なニュアンスが多少あったんで、そういった人間だったらむしろシンプルな装いの方がおしゃれかなと思って、このあっさりテイストのコスチュームを描いたんですが、今見てみるとやはりちょっとあっさりし過ぎていたかもしれませんね。

**❺ポーズ**
なにかキザったらしいポーズをさせてみようと思って、こういった手のポーズをとってみました。この初期バージョンと完成稿では指の描き方を少しだけ変えています。

**❶ヘアスタイル(第1稿)**
この髪は後ろで束ねているわけではありません。最初はこのようなセミロングだったんです。ですが、何かインパクトがないというか、要はキャラクターとしてビジュアル的に立っていなかったと感じたわけです。それで自分からダメ出しして第2稿のように変えたんです。

**❷メガネ**
そう言えば「テイルズ オブ」シリーズでメガネキャラクターを描くのははじめてなんですね。「シンフォニア」のロイドが第1稿ではメガネでしたが、あれは採用されませんでしたしね。このメガネは特に凝ったわけでもなく表情を邪魔しないように描きました。

**❸表情**
これを見たBNGさんから「ちょっと若すぎませんか?」と言われたんです。「そうかなあ?」と思いつつも第2稿のように直していったわけです。

## 彩色原稿

赤い瞳がちょっと怖いジェイドですね（笑）。

## 完成稿

クリーンナップして仕上がった絵柄です。コスチュームの装飾的な部分もこうして見ると適度な感じかもしれませんね。服装は全修正でしたがこれでよかったということです。

■三面図
この正面、サイド、バックもよく描けているのではないですか。違和感はないですし、特に色の配色がとてもよいですね。

**❷ヘアスタイル**
指定がツインテールだったか、ちょっと忘れてしまったんですが、特に悩まずスラスラと描けてしまいました（笑）。リボンも普通に付けている感じです。

**❸コスチューム（フロント）**
この上着のコスチュームの紋様はローレライ教団になんとなく共通するデザインです。左右対象を意識しつつ描いています。胸に小さな熊がいるのがわかりますか？ これがトクナガの原形です。はじめはこんな小さな奴だったんです。

**❹武器 短剣**
アニスはぬいぐるみに乗って戦いますから武器は使わないかもしれないかなと思ったんですが、やはり描かないわけにはいかないんです。この絵柄では見えませんが、実はベルトがあってそこに固定されています。

**❺ブーツ**
いつも通りと言いますか、ある程度構造がわかるように描いてます。可動が良さそうですか？ 戦闘がありますからそうではないとまずいですからね。これもロングブーツですね。

**第1稿**

設定に書かれていることをイメージして自由にペンを走らせたら描けた、みたいなアニスの第1稿です。

**❶コスチューム（バック）**
わたしが以前たまたまエスカレーターに乗っていて、前を見ると、後ろにジャケットを腰のところで縛っている女の人がいたんです。それがたまたまこんなラインに見えたんです。「ああ、こんな変わったスカートがあるんだ。このラインいいじゃん！」って。それでスカートに表現してみたんです。このお尻のところですね。ジャケットを絞るとこんな形になることもあるんだなと、新たな発見でしたね。この後ろ姿が13歳の割にはセクシーですか？ たしかに体を大きく描き過ぎてしまいましたね。後ろ姿がわかればよいかと思って頭身を意識せずに描いてしまったようです。

彩色原稿

ピンクが映えますよね。実は肩口の部分に秘密が…（P71参照）。

完成稿

我ながらバランスよく仕上がっていると思います。ツインテールの巻き方も自然でよいかと。

**❻ぬいぐるみトクナガ**
実はこの段階でもぬいぐるみがどんなデザインかわからなかったんです。最終的にこのようにまとめましたが、アニスというキャラクターは「ぬいぐるみに振り回される女の子」という発想から生まれたぬいぐるみありきのキャラクターということですからね。ぬいぐるみの見せ方は相当に重要だと感じていました。

■三面図＋ぬいぐるみトクナガ
この三面図もよいのではないですか。ピンクが映えて可愛くできていますよね。このぬいぐるみのトクナガも素晴らしい！ これをデザインしたBNG所属のデザイナーである奥村さんでないとできないデザインです。わたしではこの造形は絶対作れなかったと思います。実はトクナガの詳細なデザインを見せていただいたことがあるんですが、紐を縫ってキュッて引っ張ったへこみとかがちゃんと表現されていたんですよ。「この人うまいなあ」って感心した覚えがあるんですよ。

第1稿

試行錯誤を経てのちの絵柄です。スリムなちょっとイイ男という感じですね。

❶ヘアスタイル
バランスがいいと思うかもしれませんが、実は描きにくい(笑)。コスチュームにくらべてささっと描けた髪型ですが、どうやってまとまっているか実はわかりづらいですよね。

❷アクセサリー
ちょっと首が寂しいと思ってつけてみました。特に意味はありませんが、デザイン上のアクセントとしてのアクセサリーです。

❸コスチューム(フロント)
海賊風なシャツのヒラヒラ感を出したかったわけですが、グローブを付けていることもあり、袖のあたりは表現できませんでしたね。胸のあたりのはだけ方など特徴的かと思います。

❹帯
刀を固定しているのは単なる帯です。左にある紐で縛っているんです。非常にあっさりした形状のものですね、ゴムではないです。

❺コスチューム(バック)
この上着の裾の形状が特徴的かと思います。これが普通の直線で切った裾になるとあまりにも印象が薄くなるし、面白くないんですね。なんとか印象づけようと思って色々と試してみたんですが、2本突き出たのでは燕尾服やもう一方のゲームシリーズのコスチュームになってしまいますからね(笑)。ですので思いきった形状に1本突き出ているみたいなデザインにしたんです。

❻武器 刀
居合いの使い手ということでこんな感じの長剣を描いてみました。鞘の先端部分はブーツや服装のデザインと揃えています。

❼ブーツ
これもいつも通りと言いますか。ガイは全体的にスリムにすっきりまとまっているのでブーツもこんな感じでピタッとしています。

❽グローブ
そう言えば、今回のキャラクターたちは全員グローブを着用していますね。自分では特に意識はしていないんですが、こういった厳しい冒険をするわけですからグローブは必需品なんです。ガイのこのグローブもたっぷりとした感じで何を持っても痛くないみたいな(笑)。

ISBN4-7580-1058-7
C0076 ¥1800E

9784758010580

1920076018008

株式会社一迅社
定価：本体1800円＋税

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS
TALES OF THE ABYSS
ILLUSTRATIONS

テイルズ オブ ジ アビス イラストレーションズ
藤島康介のキャラクター仕事

©藤島康介 ©NBGI

テイルズ オブ ジ アビス イラストレーションズ 藤島康介のキャラクター仕事

一迅社

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS

# TALES OF THE ABYSS ILLUSTRATIONS

テイルズ オブ ジ アビス イラストレーションズ

# 藤島康介のキャラクター仕事

一迅社